



Lihavamies-sarjakuva

Piirtäminen ja julkaisu

Viestintä
Graafinen suunnittelu
Opinnäytetyö
27.12.2010

Lasse Martinaho

TIIVISTELMÄSIVU

Koulutusohjelma Viestintä		Suuntautumisvaihtoehto Graafinen suunnittelu	
Tekijä Lasse Martinaho			
Työn nimi Lihavamies-sarjakuva – Piirtäminen ja julkaisu			
Työn ohjaaja/ohjaajat Teemu Lipasti ja Tommi Hänninen			
Työn laji Opinnäytetyö		Aika 27.12.2010	Numeroidut sivut + liitteiden sivut 34+22
<p>TIIVISTELMÄ</p> <p>Lihavamies-sarjakuva on Lasse Martinahon blogimuodossa julkaistu strippisarjakuva. Sarjakuvalla ei ole ulkopuolista tilaajaa ja se on tehty omakustanteena.</p> <p>Tämän opinnäytetyön kirjallisessa osassa pyritään selkeästi esittämään ja kertomaan vaiheista, jotka liittyvät Lihavamies-sarjakuvan tekemiseen, sekä sivutaan sarjakuvan teoriaa. Aluksi käydään läpi Lihavamies-hahmon syntymistä sekä hahmon kehittymistä lopulliseen muotoonsa. Tämän jälkeen käydään läpi yleisiä asioita liittyen sarjakuvan kerrontaan, jonka jälkeen syvennyttään Lihavamies-striippien tekemiseen aina luonnostelusta julkaisuun saakka.</p> <p>Tiukka aikataulu sekä hidas tekstaustekniikka olivat projektin suurimmat ongelmat. Stripit onnistuivat ja niihin oltiin tyytyväisiä, mutta niihin jouduttiin käyttämään enemmän aikaa kuin oli aluksi suunniteltu.</p>			
Teos/Esitys/Produktio http://lihavamies.sarjakuvablogit.com/			
Säilytyspaikka Metropolia Ammattikorkeakoulun kirjasto, Tikkurila			
Avainsanat Sarjakuva, graafinen suunnittelu			

Degree Programme in Media		Specialisation Graphic Design
Author Lasse Martinaho		
Title Lihavamies-comic – Making and publishing		
Tutor(s) Teemu Lipasti and Tommi Hänninen		
Type of Work Bachelor's Thesis	Date 27 December 2010	Number of pages + appendices 34 - 22
<p>Abstract</p> <p>The objective was to describe and analyse the creative and practical process of a comic, titled Lihavamies. The process started as a school assignment but from a series of funny jokes it gained personal importance and became the subject matter of the thesis.</p> <p>The primary problems to be solved were the problem of discovering ideas, transferring the qualified ideas into visual forms, technical implementation; drawing, lettering, and choosing the most appropriate form of publication. There was no pre-determined material of the storyline, milieu or characters, external requirements or expectations. No theoretical framework was adapted, which challenged the Author to develop his own best practical working methods.</p> <p>Two methods were applied to generate ideas. First, to pick some places, things and shapes, to sketch to them and see what the result would be. Second, to write a dialogue and see which direction it would take. The methods were creative yet practical approaches, even if not always successful.</p> <p>Visualisation was implemented by drawing by hand. The technical tools were pencils, Indian ink, markers, pens, scanner, brushes and white acrylic paint for corrections. The colours were designed to function as recognisable factors inside the comic. Printing was made by hand on other paper, of the size of publication. The dialogues were situational, witty and colloquial language. Instead of a printed comic book, Lihavamies was published on the Internet in a blog form at Sarjakuvablogit.com which is a place that is anticipated to attract new readers for the comic.</p> <p>Before starting a comic project, it is recommended to have a warehouse of ideas, a project plan including working methods, timetable and a plan for publication.</p>		
Work / Performance / Project		
Place of Storage Helsinki Metropolia University of Applied Sciences, Tikkurila Campus Library		
Keywords comic, cartoon, publishing, graphic design		

SISÄLLYS

1. JOHDANTO	2
2. MITEN HAHMO SYNTYI?	3
2.1 Hahmon ensiesiintyminen	3
2.2 Idea laajenee	3
2.3 Enemmän kuin outo sivullinen	5
3. TARINAN KERRONTA	6
3.1 Sarjakuva ja elokuva	6
3.2 Kohde ja ympäristö	9
3.3 Aika ja rakenne	9
3.4 Ääni sarjakuvassa	14
4. STRIPPIEN TEKEMINEN	16
4.1 Idean kehittäminen	16
4.2 Luonnostelu	18
4.3 Tussaaminen	22
4.4 Virheiden korjaaminen originaaliin	22
4.5 Värittäminen	22
4.6 Tekstaaminen	25
5. STRIPPIEN JULKAISEMINEN BLOGISSA	27
5.1 Blogipohja	27
5.2 Miksi valitsin Sarjakuvablogit.com -palvelun?	27
5.3 Blogin muokkaaminen ja päivittäminen	28
6. YHTEENVETO	31
LÄHTEET	33
KUVALUETTELO	33
LIITTEET	

1. JOHDANTO

Olin koko opiskeluajan halunnut tehdä opinnäytetyökseni sarjakuvan. Minulla oli kaksi vaihtoehtoa, johon tartzua: Jatkuvajuoninen sarjakuva, johon olin ehtinyt piirtää jo yhdeksänkymmentä sivua tai strippisarjakuva, johon minulla ei ollut valmiina kuin muutamia piirroksia. Vaikka minulla ei ollut vielä valmiina kuin muutamia strippejä, tiesin kokemuksesta, että niiden piirtäminen ei olisi yhtä työlästä kuin täysipitkän albumin. Tämän vuoksi päätin tehdä opinnäytetyönäni strippisarjakuvan. Tärkeintä päätökseni kannalta oli se, ettei strippisarjakuvassa ole jatkuvaa tarinaa sanan varsinaisessa merkityksessä. Strippisarjakuvaa tehdessä voisın poistaa tai lisätä strippejä niin, ettei kokonaisuus kärsi. Tämä antoi minulle myös mahdollisuuden karsia työmäärääni, mikäli aikataulu kävisi jossain vaiheessa liian tiukaksi. Helpoin keino karsia työmäärää olisi vähentää piirrettävien strippien määrää. Tällainen työmäärän karsiminen ei olisi mahdollista jatkuvajuonisessa sarjakuvassa.

Aluksi ajatukseni oli, että kokoaisin piirtämäni stripit albumimuotoon. En kuitenkaan halunnut tehdä omakustannetta, eikä minulla myöskään ollut riittävästi aikaa etsiä sarjakuvalleni kustantajaa. Jos minulla olisi ollut enemmän aikaa, se ei olisi kuitenkaan taannut sitä, että joku kustantamo olisi halunnut julkaista sarjakuvaani. Pohdittuani näitä ja aikataulun kaatuessa päälle päätin lopulta julkaista sarjakuvani blogimuodossa.

2. MITEN HAHMO SYNTYI?

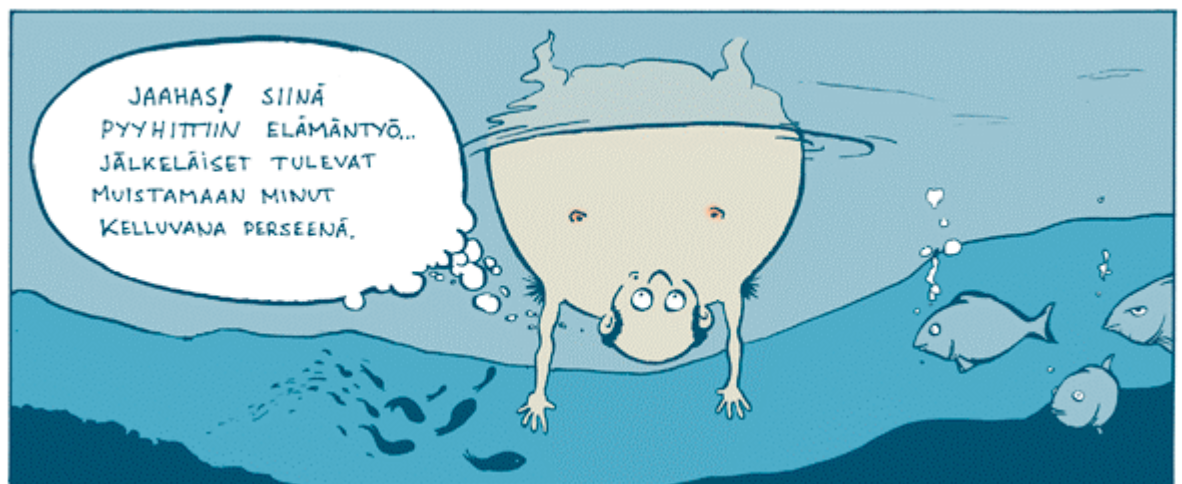
2.1 Hahmon ensiesiintyminen

Ensimmäisen kerran Lihavamies esiintyi koulun verkkojulkaisussa. Tein tuohon tarkoitukseen kolme strippiä, joiden ainoa tehtävä oli saada minulle kurssista tarvittavat opintopisteet mahdollisimman vähällä vaivalla. Näitä strippejä piirtäessäni en ajatellut piirtäväni Lihavaamiestä enää koskaan.

2.2 Idea laajenee

Lihavanmiehen saama vastaanotto ei ollut täysin tyrmäävä, ja huomasin miettiväni uusia tilanteita, joihin Lihavamies voisi joutua. Tämän takia tuntui luontevalta piirtää vielä muutamia strippejä lisää ja katsoa, kuinka pitkälle Lihavanmiehen idea voisi kantaa. Kiinnyin tähän hahmoon hyvin pian, sillä huomasin voivani sen avulla piirtää ihan mitä vain. Sain helposti hyödynnettyä hahmon etäistä tarkkailijan roolia ja sijoitettua sen luontevasti milloin avaruuteen, lohikäärmeiden pariin tai ihan vain kinastelemaan isoisän kanssa kotioloihin.

Minua viehätti myös se, että Lihavamies kulkee enimmäkseen vain kalsareihin pukeutuneena. Tästä johtuen tuntui oudommalta sijoittaa Lihavamies normaaleihin tilanteisiin tekemään normaaleja asioita kuin laittaa hänet puhumaan esimerkiksi lohikäärmeelle. Lihavallamiehellä ei ollut samanlaista etäännyttävää ulkonäköä kuin Wagner-sialla tai Aku Ankalla. Lihavamies on keski-ikäinen mies, ja sen takia ei ole niin luontevaa, että hän kulkee puolipukeissa milloin missäkin.



Kuva 1. Kolme ensimmäistä Lihavamies-strippiä, jotka tein koulun verkkojulkaisuun. Piirrostyylillä ei ole vielä vakiintunut. Stripissä, jossa Lihavamies makaa rannalla, voi nähdä, että nenä on piirretty pitemmäksi kuin lopuissa stripeissä.

Kalsareissa esiintyminen ei kuitenkaan ollut mikään itsetarkoitus. Heti alussa päätin, että Lihavamies voi käyttää tarvittaessa mitä tahansa vaatteita ja hänen kalsareidensa kuosi voi vaihdella tilanteen mukaan. Halusin luoda hahmon, jonka ulkoasu ei ole kaikissa tilanteissa sama. En halunnut, että Lihavallamiehellä olisi aina samat vaatteet päällä, kuten Mikki Hiirellä tai Asterixilla. Minulle oli tärkeää voida sijoittaa hahmo mihin tilanteeseen tahansa. Koska värit olivat stripeissä hyvin suuressa osassa, jouduin usein vaihtamaan ainakin kalsareiden väriä ympäristöön sopivaksi.

2.3 Enemmän kuin outo sivullinen

En halunnut tehdä Lihavastamiehestä oman maailmansa vankia, vaikka hahmo usein sadunomaisissa tilanteissa ja ympäristöissä esiintyykin. Halusin hahmon ottavan kantaa maailmaan ja ihmisten tapaan toimia, sulkematta kuitenkaan pois tarinassa esiintyviä surrealistisia elementtejä ja tilanteita. Käsitellessäni leipäjonoja, erilaisia addiktioita tai muita tavallisten ihmisten arjessa esiintyviä ilmiöitä sain tehtyä surrealistisesta maailmasta inhimillisemmän. Todellisuuden ja sarjakuvan välille syntyvä jännite teki mielestäni stripeistä entistä monitasoisempia. Todellisuuden luomat jännitteet eivät kuitenkaan poistaneet sitä mahdollisuutta, että seuraavassa stripissä voisi tapahtua aivan mitä tahansa.

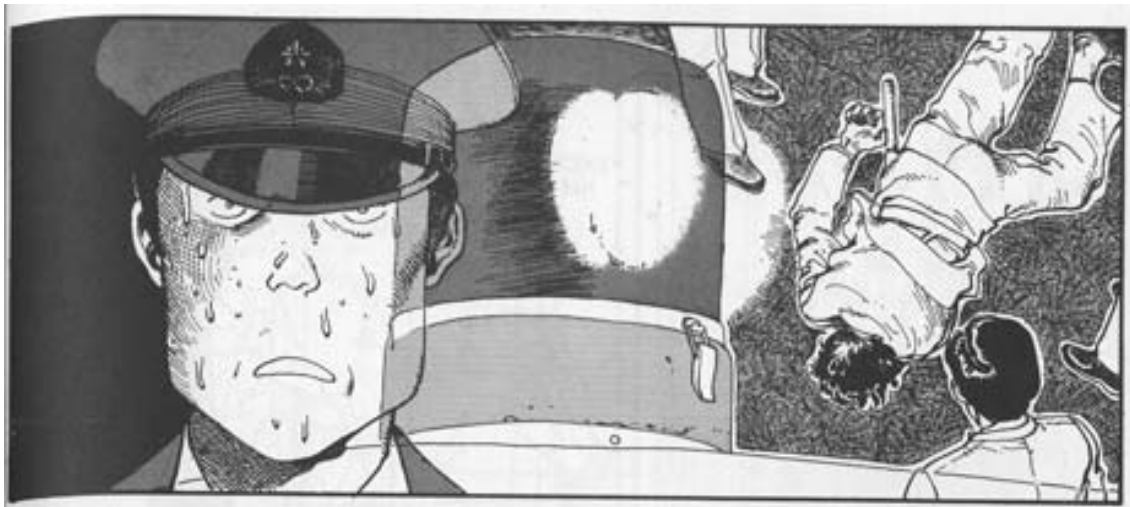


Kuva 2. Vaikka Lihavamies-sarjakuvassa usein liikuttiin mielikuvituksellisissa maailmoissa, se ei kuitenkaan estänyt sivuamasta arkisia asioita.

3. TARINANKERRONTA

3.1 Sarjakuva ja elokuva

Elokuvassa ja sarjakuvassa on paljon yhtäläisyyksiä, sillä molemmat pyrkivät esittämään tarinaa tai tunnetilaa peräkkäisillä kuvilla. Sarjakuvassa lukija tosin joutuu luomaan liikkeen ja ääneen itse omassa mielessään. Sarjakuvantekijän on kuitenkin monissa kuvakerrontaan liittyvissä ratkaisuissaan toimittava samojen sääntöjen ja kerronnan lainalaisuuksien mukaan kuin elokuvantekijän. Molemmat joutuvat tekemään samankaltaisia päätöksiä teoksensa kanssa. He joutuvat miettimään eteneekö tarina lineaarisesti, vai onko siinä useampia aikatasoja. He joutuvat myös miettimään käytetyt interioorit, kuvien rytmityksen, tyylilajin sekä lukuisia muita välttämättömiä asioita. Usein myös kuvakerronnassa tehdyt virheet ovat elokuvissa ja sarjakuvissa samankaltaisia, esimerkiksi kameran kulmavirhe, liian nopea siirtyminen yleiskuvasta erikoislähikuvaan, kuvien välinen tahaton epäloogisuus tai liian suuri henkilön tunteiden vaihtelu ruudusta toiseen siirryttäessä.



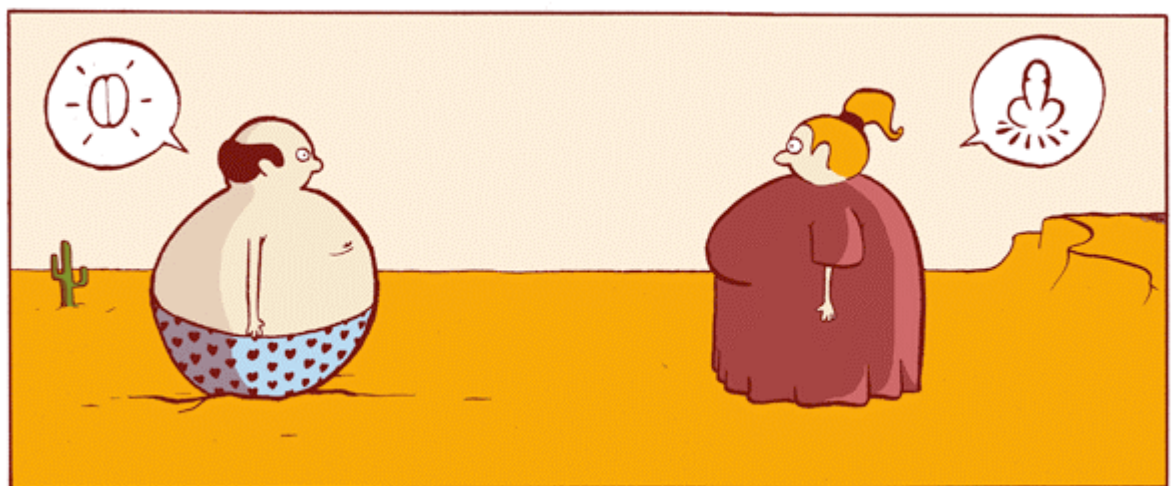
Kuva 3. Katsuhiro Otomo on käyttänyt Domu sarjakuvassaan elokuvallista tehokeinoa, montaasia.

Perinteisessä kerronnassa on tärkeää miettiä, miten tarinan henkilöt ilmaisevat itseään ja mikä on henkilön suhde ympäristöön. Toisiaan seuraavien kuvien tulee nivoutua luontevasti yhteen, ettei henkilö yllättäen siirry syvästä surusta railakkaaseen nauruun. Tällaisia rinnastuksia voi tietysti käyttää tehokeinoina, mutta tehokeinot pitää olla mietittyjä, ja kun ne on mietittyjä, oikein jäsenneltyjä ja rytmitettyjä, ne eivät enää tahattomasti riko tarinaa ja sen jännitettä, vaan palvelevat niitä. (Pirilä & Kivi 2005, 47.)

Käytin Lihavaamiesta piirtäessäni paljon samoja keinoja kuin kliseiksi muodostuneissa lännen- ja kauhuelokuviissa on usein käytetty. En kuitenkaan halunnut luoda vain passisia vanhoista tehokeinoista, joten käytin värejä sekä aiheita, jotka johtavat tunnelman vastaavasti aivan toisaalle. Yksi selkeimmistä lännenelokuva-viittauksistani on hetki, jolloin Lihavamies kohtaa aavikolla naisen. Sommitelman ja tunnelman puolesta kuva voisi olla suoraan Sergio Leonen italowesternistä, paitsi ettei kyseessä olekaan kaksintaistelu, vaan ajatusten vaihto.



Kuva 4. Kuvakaappauksia Sergio Leonen elokuvista Hyvät, Pahat ja Rumat sekä Huuliharppukostaja.



Kuva 5. Sergio Leonen tunnetuksi tekemän tyylin variointia Lihavamies sarjakuvassa.

3.2 Kohde ja ympäristö

Kohde määritellään kuvausympäristöön kuuluvaksi, kerronnan kannalta olennaiseksi paikaksi, alueeksi, esiintyjäksi tai esineeksi, johon katsojan tai lukijan huomio ensisijaisesti kohdistuu (Pirilä & Kivi 2005, 47). Maanläheisemmin ajateltuna sarjakuvassa kohde on usein päähenkilö, jonka kautta lukija samaistuu tapahtumiin ja johon hän heijastaa omia tunteitaan ja kokemuksiaan.

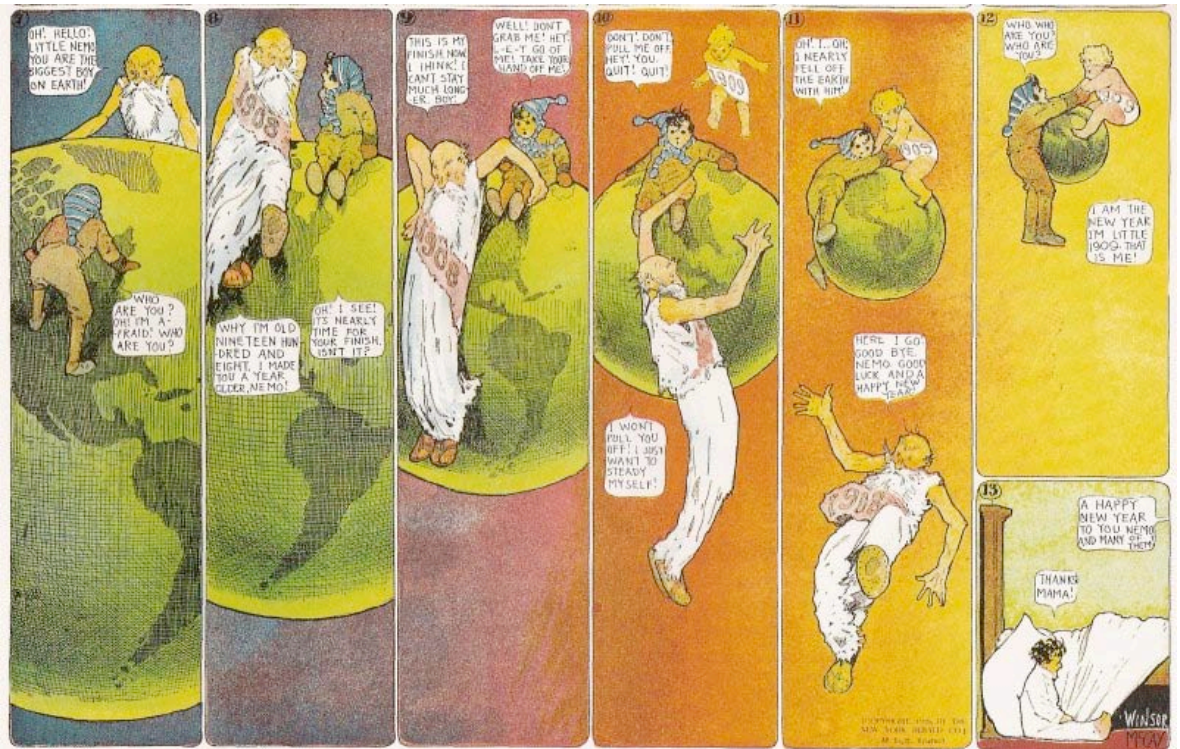
Tarinankertojan kannattaa myös ottaa huomioon se, ymmärtääkö lukijat missä ympäristössä kohde on ja onko ympäristöllä mitään merkitystä tarinan tai tunnelman kannalta. Aina ympäristöllä ei ole merkitystä, eikä ole ollenkaan tavatonta, että piirtäjä jättää taustat kokonaan piirtämättä. Mikäli ympäristöllä on olennainen merkitys tarinan kannalta, piirtäjän kannattaa pitää huoli siitä, että antaa lukijalle tarpeeksi viitteitä siitä, millainen ympäristö on kyseessä.

Yksi helppo tehokeino on luoda ristiriitaa ympäristön ja kohteen välille. Omassa sarjakuvassani ilmeisin ja usein toistuva ristiriita Lihavanmiehen ja ympäristön välillä on se, että Lihavamies kulkee alushousuissa yleisillä paikoilla.

3.3 Aika ja rakenne

Perinteisessä länsimaisessa sarjakuvassa aika on usein lineaarinen ja se kulkee vasemmalta oikealle kuten länsimainen kirjoituskin. Sarjakuvan tapahtumien nykyhetki on se ruutu, jota lukija parhaillaan lukee. Kaikki ennen sitä on menneisyyttä ja kaikki sen jälkeen on tulevaisuutta. (McCloud 1994, 104.)

Aikaa voi myös hidastaa tai sitä voi nopeuttaa ruutujakoja muuttamalla. Ajan hallitseminen perustuu suhteellisen yksinkertaiseen keinoon, jossa isompi ja leveämpi ruutu hidastaa lukijan katsetta enemmän kuin pieni ja kapea ruutu. Myös kuvien yksityiskohdaisuus sekä ruudussa olevan tekstin määrä säätelevät lukijan lukunopeutta. Edellä mainittua yksinkertaista perusajatusta voi käyttää lukemattomin eri tavoin palvelemaan tarinaa, ilman että lukija kiinnittää siihen erityistä huomiota tai kokee sitä häiritseväksi. (McCloud 1994, 101.)

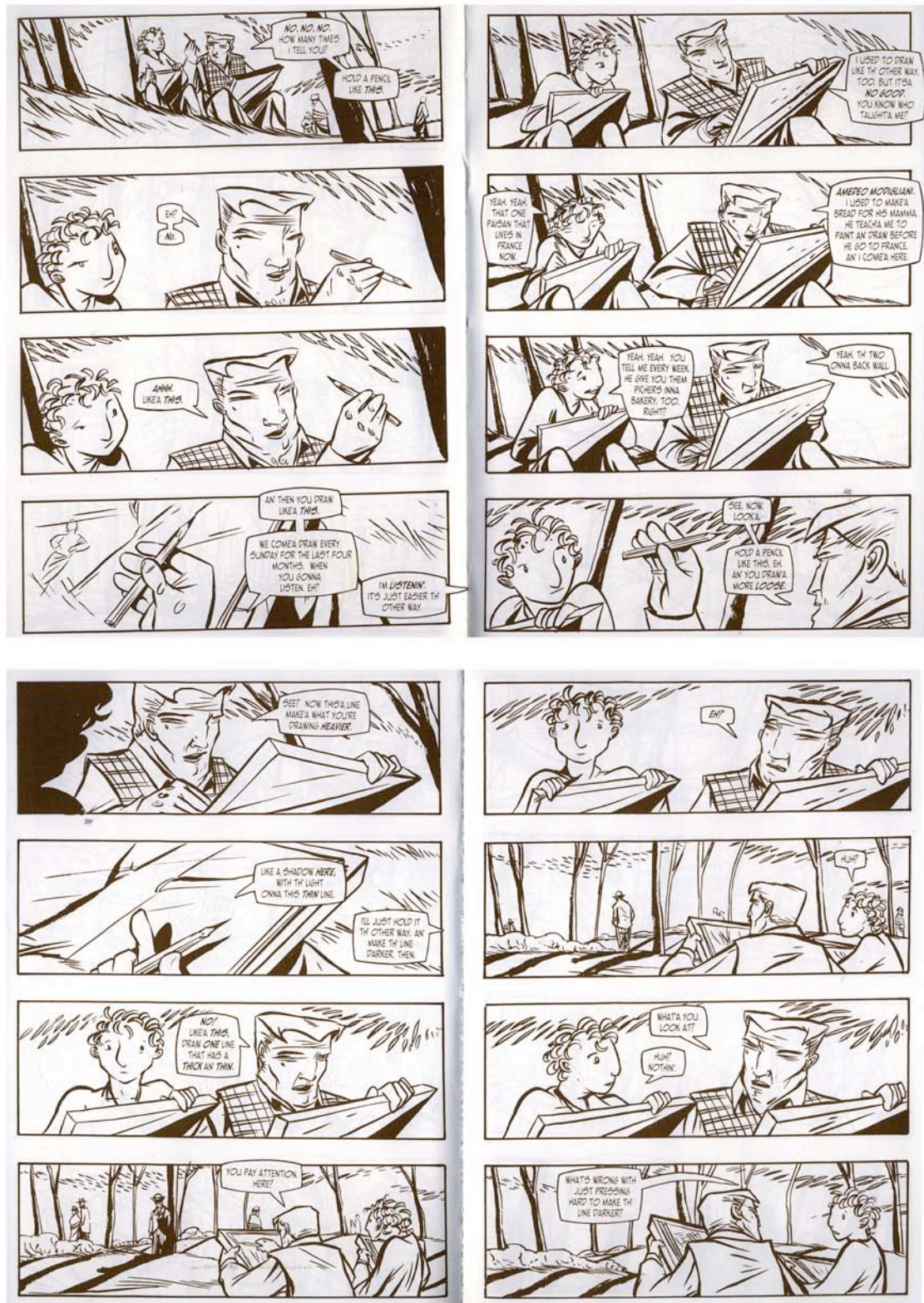


Kuva 6. Winsor McCayn vuonna 1908 tekemä Little Nemo in Slumberland -sarjakuva. Tarinan lopun kerronta on rytmitetty nopeammaksi käyttämällä pienempiä ruutuja, joissa silmää viipyy vähemmän aikaa.



Kuva 7. Samankokoisten ruutujen käyttöä Tommi Musturin Toinen Toivon kirja -albumista.

Vaikka sarjakuva antaa lukuisia keinoja manipuloida lukijaa, niin mikään ei kuitenkaan estä käyttämästä koko sarjakuvan ajan samaa ruutukokoa. Tätä tehokeinoä näkee käytettävän hyvin harvoin pitkissä sarjakuva-albumeissa. Tällainen ruutujako ei korosta mitään tiettyä ruutua enempää kuin toista, vaan antaa kuvan rytmittää tarinaa. Edellä mainittua kerrontaa Scott Morse on käyttänyt tyylikkästi teoksessaan Volcanic Revolver.



Kuva 8. Kaksi aukeamaa Scott Morsen Volcanic Revolverista. Volcanic Revolverissa on käytetty koko albumin ajan samaa ruutukokoa, jotta ruutujaot eivät vie huomiota piirrokselta ja sommitelmalta. Tämä tehokeino on helppo tapa luoda rauhallista ja seesteistä kerrontaa.

Ihmisen lukiessa sarjakuvaa hän ei yleensä jatkuvasti ajattele lukevansa sarjakuvaa. Yleensä ihminen hyväksyy annetut puitteet ja ilmaisun yleispiirteet, eikä esimerkiksi ajattele jatkuvasti tuijottavansa paperille imeytynyttä mustetta. (McCloud 1994, 24-26.) Tätä illuusiota on helppo rikkoa, tai siitä voi tehdä tarinan kantavan teeman. Itse rikoin sitä hyvin yksinkertaisella tavalla laittaessani Lihavanmiehen katsomaan sarjakuvan ruudun yli omaan menneisyyteensä.



Kuva 9. Sarjakuvan rakenteen tietoista rikkomista Lihavassamieheessä.

Ranskalainen Marc-Antoine Mathieu on lähestynyt asiaa hyvin järjestelmällisesti. Hän on tehnyt sarjakuvasta ja sen käsitteistä pohjan monille tarinoilleen ja onnistunut luomaan mielenkiintoisia, nyrjähtäneitä maailmoja, joissa on aivan oma logiikkansa. Mathieun sarjakuvat haastavat lukijankin pohtimaan tarinan ja todellisuuden rakenteita.



Kuva 10. Ote Marc-Antoine Mathieun sarjakuvasta Alkuperä. Mathieu on venyttänyt sarjakuvissaan sarjakuvakerronnan keinoja äärimmilleen. Alkuperä-albumissa on käytetty sarjakuvaruutua muun muassa siten että sarjakuvaruudun kohdalle on leikattu reikä, josta pystyy lukemaan sekä seuraavalla, että edellisellä sivulla olevan samankokoisen ruudun. Eikä tässä tapauksessa ole kyse vain kerronnan rajojen venyttämisestä, Mathieun käyttämät keinot ovat oleellinen osa hänen tarinaansa, ja sen yhteyteen luotua maailmaa.

Rakenteiden rikkominen saattaa etäännyttää lukijaa tarinasta, mutta se ei tee mielestäni sarjakuvasta automaattisesti ulkokohtaista, tunteetonta ja etäistä. On olemassa monia sarjakuvia, joissa edellä mainittuja tehokeinoja on käytetty ilman, että tarinoiden intensiteetti, tunnelma ja henkilökohtaisuus olisivat siitä kärsineet. Hyviä esimerkkejä tästä ovat Art Spiegelman, Chester Brown ja jo aikaisemmin mainittu Marc-Antoine Mathieu.

3.4 Ääni sarjakuvassa

Perinteisessä sarjakuvassa ei ole ääntä sanan varsinaisessa merkityksessä, vaan ääntä kuvataan kirjaimin ja symbolein. Onomatopoeettinen ilmaisu, eli ääntä muistuttavat tai jäljittelevät sanat tai ilmaisut ovat sarjakuvan ääniefektejä tehtäessä usein tärkeässä asemassa. Useimmille sarjakuvia lukeville ihmisille ovat todennäköisesti tuttuja sellaiset kliseiksi muodostuneet äänet kuin ”kukkokiekuu”, ”bang” tai ”tidityy”.

Sanat itsessään eivät kuitenkaan aina riitä kertomaan äänen luonnetta. Äänen sointia tai mitä tahansa siihen liittyvää ilmiötä voidaan kuvata myös kuvittamalla kirjoitettua onomatopoeettista tekstiä. (Kupla-akatemia 2010.)



Kuva 11. Will Eisnerin(vas.) ja Dave Simin (oik.) sarjakuvissaan käyttämiä ääniefektejä.

Tekstatessa usein käytetty keino on puhutun aksentin kuvaaminen kullaisenkin kielen kirjaimilla tai niitä läheisesti muistuttavalla muotoilulla. Esimerkiksi Asterixissa on nähty germaaneja, joiden puhe on kirjoitettu käyttämällä fraktuuraa.



Kuva 12. Albert Uderzon tapa ilmaista tekstin keinoin aksentteja, puhuttua kieltä tai äänenpainoja Asterix-sarjakuvissa.

Äänen kuvaamiseen symbolein on länsimaissa vakiintunut useita erilaisia tapoja, jotka useimmat länsimaisista lukijoista tunnistavat. Esimerkiksi hahmon huutaessa ei aina tarvitse erikseen tekstillä ilmoittaa mitä huudetaan, vaan voidaan käyttää huudon symboleina muutamia viivoja sekä sylkitippoja, jotka yhdistettynä huutavaan hahmoon muodostavat mielikuvan huutavasta hahmosta.

Ääntä voi myös rytmittää ja äänen sävyjä voi vaihdella. Dialogin voi esimerkiksi rytmittää nopeaksi tai hitaaksi käyttämällä vain puhekuplia eri tavoin. Äänen painoja ja voimakkuutta voidaan myös vaihdella muuttamalla puhekuplissa olevia tekstejä. Yksi usein käytetty keino kuvata puhuttua repliikkiä, joka muuttuu huudoksi, on yhdistää puhekuplien sekä kirjoitetun tekstin tehokeinoja. (Kupla-akatemia 2010.) Toinen usein käytetty keino on korostaa kuvalle ja tekstille annetun tilan suhdetta. Suuressa kuvasa, pienellä tekstillä, normaalia suurempaan puhekuplaan kirjoitettu teksti tulkitaan useimmiten hiljaiseksi puheeksi tai kuiskaukseksi. Kun taas tekstiä täyteen ahdettu, kuvalta paljon tilaa vievä ruutu taas tulkitaan useimmiten huudoksi.

Mikään ei kuitenkaan estä venyttämästä näitä äänen ilmaisuun käytettäviä keinoja. Ihmisillä on uskomaton kyky yhdistää ja kyetä ymmärtämään yllättävän monimutkaisiakin vertauskuvia ja ilmaisuja. Kannattaa kuitenkin miettiä sarjakuvan ääni-ilmaisua tehdessä ymmärtääkö lukija vertauskuvat ja ilmaisun niin kuin sarjakuvantekijä on tarkoittanut ne ymmärrettäväksi.

Sarjakuvaa tehdessä tehdään aina jonkinlainen ratkaisu liittyen äänen käyttöön. Se voi olla tiedostettua tai tiedostamatonta, mutta jonkinlaisen ratkaisun sarjakuvantekijä aina tekee, sillä äänimaailman hyväksikäyttämistä on myös se, ettei käytä ääntä.

Itse en käyttänyt Lihavassamieheessä juuri ollenkaan ääniefektejä. Jättämällä ääniefektien käytön vähäiseksi sekä käyttämällä paljon isoja yhden ruudun kuvia sain Liha-vaanmieheen rauhallisen ja pysähtyneen tunnelman. Monien Lihavamies-striippien kohdalla minusta tuntui, että jos lisäisin siihen ääniefektejä, niin sarjakuvani maailmasta tulisi mielestäni liian rauhaton. Käytin ääniefektejä vain niissä kohdissa, joissa halusin erityisesti korostaa tapahtumaa tai mikäli tilanne olisi vaikuttanut luonnottomalta ilman ääntä.

4. STRIPPIEN TEKEMINEN

4.1 Idean kehittäminen

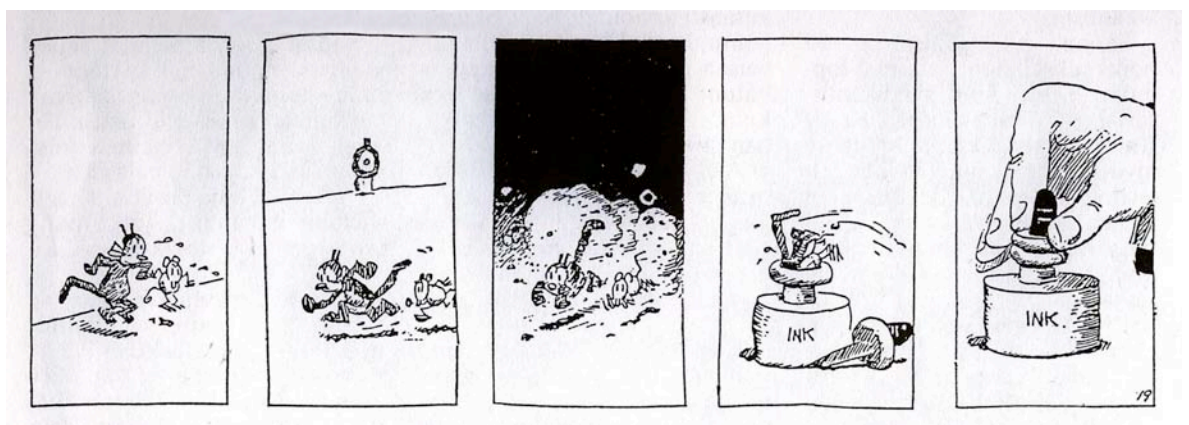
Minulla ei ole idean keksimiseen yhtä ainoaa tapaa. Idea voi syntyä melkein mistä vain, mutta ideoita ei kannata jäädä vain odottamaan. Suuria määriä ideoita syntyy harvoin vain odottamalla. Itselleni on vakiintunut kaksi tapaa, joilla yleensä lähestyn strippin idean kehittelyä. Käytän sanaa idea, koska kyse ei aina ole vitsistä. Käytännössä idea voisi olla mitä tahansa, minkä katson syystä tai toisesta olevan niin merkittävää, että se kannattaisi julkaista. Eräässä stripissä Lihavamies oli jäänyt kalsareistaan kiinni kuunsirppiin. Vitsi ei ole varsinaisesti hauska, eikä siinä myöskään puhuta. Olin kuitenkin päättänyt käyttää tämän idean, koska siinä oli mielestäni riittävän vahva kuva ja tunnelma.



Kuva 13. Esimerkki Lihavamies-stripistä, jossa ei varsinaisesti ole vitsiä.



Kuva 14. Tämä Juban piirtämä Viivi ja Wagner -strippi on hyvä esimerkki stripistä, jossa ei ole varsinaista vitsiä, mutta hyvä idea, joka kantaa.



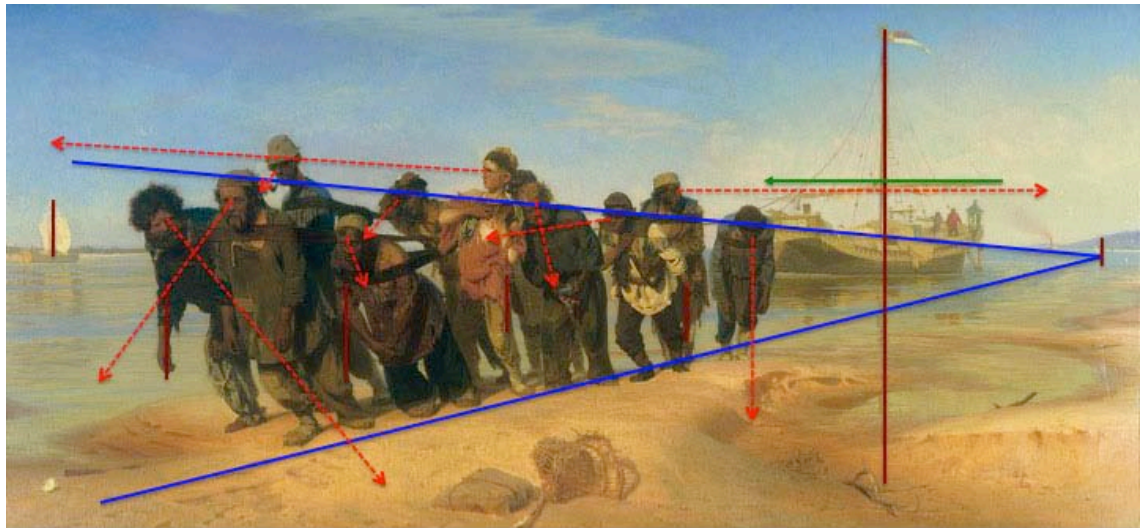
Kuva 15. George Herrimanin piirtämä Krazy Kat -strippi, jossa ei ole myöskään varsinaista vitsiä, mutta toimiva idea.

Yksi keinoni idean keksimiseen on valita aihe, joka omasta mielestään on mielenkiintoinen ja alkaa kirjoittaa sen pohjalta dialogia. Kuten jo aikaisemmin mainitsin, en aina pyri siihen, että strippi olisi hauska. Minulle riittää, jos stripissä on ajatus, jonka voin tekijänä allekirjoittaa. Välillä olen valinnut niin monimutkaisia aiheita, että olen joutunut jättämään ideat toistaiseksi toteuttamatta, koska en ole saanut niitä mahtumaan yhteen strippiin. Toinen tapani kehitellä ideoita on lähteä liikkeelle kuvasta. Piirrän kuva-aiheita hetken mielihohteesta ja katson, mihin se johtaa. Useimmiten se ei johda mihinkään, mutta se antaa samalla tilaisuuden testata hahmon toimivuutta erilaisissa tilanteissa ja ympäristöissä. Jälkimmäisessä tavassa on myös se hyvä puoli, että siinä tulee toisinaan luonnosteltua sellaisia asentoja, ilmeitä, hahmoja tai esineitä, joita voi käyttää myöhemmin, vaikka idea muuten olisikin käyttökelvoton.

4.2 Luonnostelu

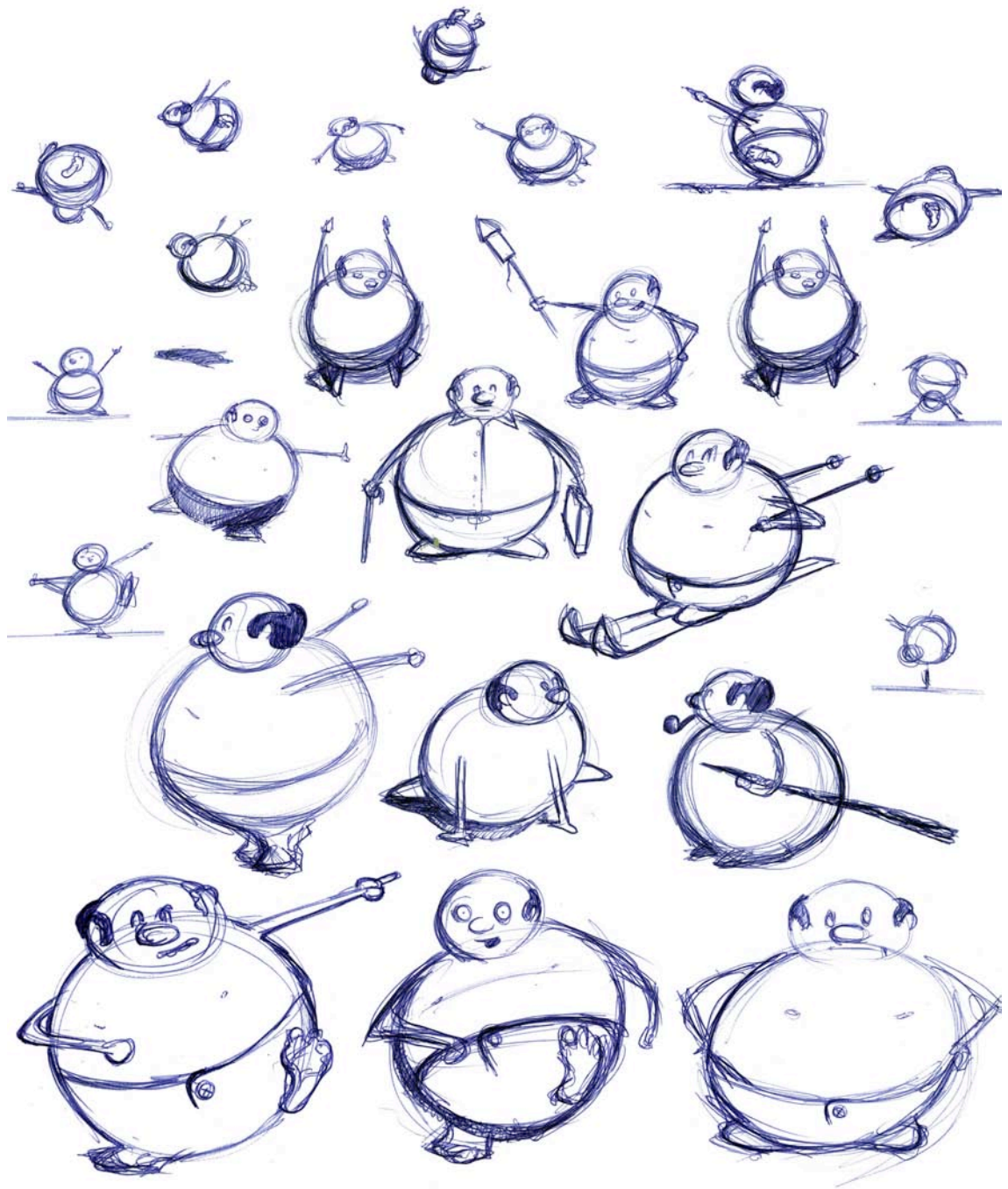
Keksittyäni ideat ja piirrettyäni niistä pienet luonnokset siirryin luonnostelemaan stripin lopullista versiota käyttäen lyijykynää. Hahmottelen sommitelman suurpiirteisesti. Tämän jälkeen lähdän tarkentamaan muotoja ja yksityiskohtia. Luonnostellessa en edes yritä välttää sotkun syntymistä paperille, vaan työstän kuvaa niin kauan, että se on mielestäni riittävän hyvä. Muutaman kerran olen jo luonnostelun aikana sotkenut paperin niin pahasti, että olen joutunut piirtämään kuvan kokonaan uudestaan. Nämä työvaiheet harvoin näkyvät lopputuloksessa, sillä pyrin pitämään piirroksat selkein ja nopeasti piirretyn näköisinä. Sarjakuvataiteilija Ted McKeeverin piirrostyylillä on hyvä esimerkki piirrosjäljestä, jossa lukijan ei haluta tai anneta nähdä piirtäjän tekemää taustatyötä ja vaivannäköä. McKeeverin lyijykynäluonnokset ovat hyvin siistejä ja selkeitä, mutta tussatessaan hänen ilmaisunsa muuttuu täysin hänen roskiessaan mustetta ja piirtäessään hyvin ekspressiivisellä otteella.

Käytin toistuvasti sommitelmassa horisontaalista viivaa, joka tekee kuvan tunnelmasta hitaamman ja pysähtyneemmän. Keino on sama, jota on käytetty usein esimerkiksi Sergio Leonen lännenfilmeissä. Toinen usein käyttämäni sommitelma oli kauhuelokuvista tuttu diagonaalinen sommitelma, jota käytin toistuvasti luomaan korostettua draamatiikkaa. (Wikipedia 2010.)

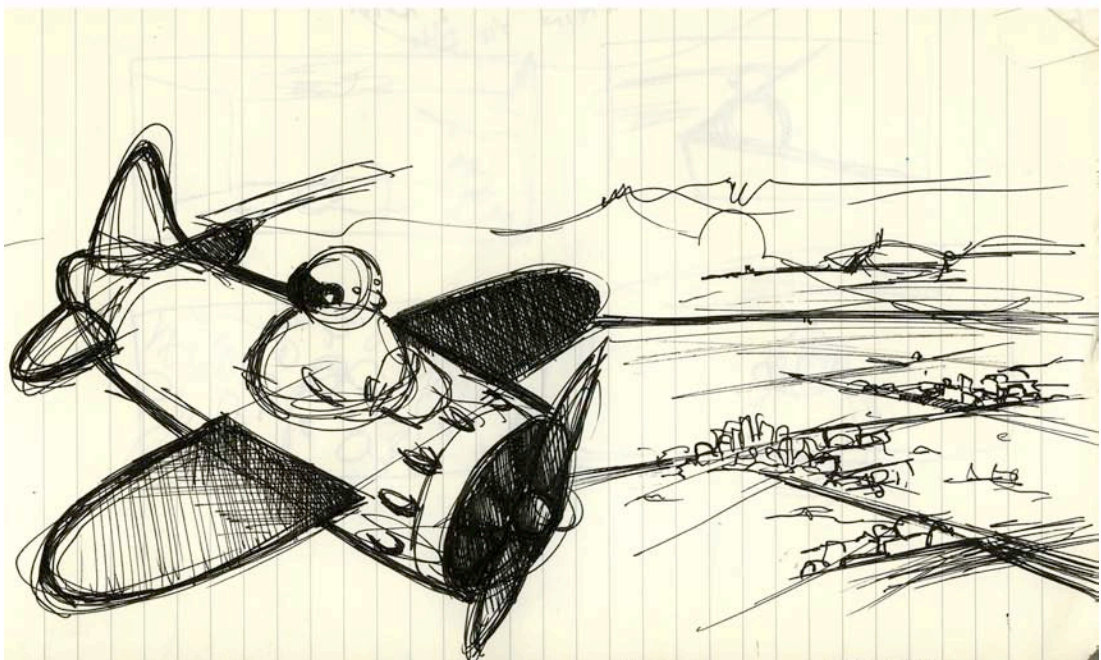


- vaakasuunnat
- pystysuunnat
- diagonaalit
- > katseen suunta

Kuva 16. Sommitteluanalyysi Ilja Repinin maalauksesta Volgan lautturit. Lihavaamiestä piirtäessäni käytin usein hyödyksi vaaka- ja diagonaalisommitelmaa.



Kuva 17. Tekemiäni luonnoksia Lihavastamiehestä. Jouduin miettimään hyvin paljon tapaa, jolla Lihavastamies liikkuu, koska hahmolla ei ole lainkaan reisiä, pohkeita eikä polvia, joten hän joutuu ottamaan koko pyöreän kehonsa mukaan liikkeeseen. Tämän takia Lihavamies-hahmon kävely muistuttaa enemmänkin pingviinin vaappumista kuin ihmisen kävelyä.



Kuva 18. Luonnoksia, joissa yritin sijoittaa Lihava miestä erilaisiin tilanteisiin.

4.3 Tussaaminen

Ennen kuin aloitan tussaamisen, kumitan lyijykynäpiirroksia sen verran, että lyijykynän jälki muuttuu vaaleaksi, melkein huomaamattomaksi. Tämän teen siksi, etten tussatesani seuraisi konemaisesti lyijykynän viivoja, koska lyijykynäpiirroksen orjallinen noudataminen muuttaa piirrosjälkeni helposti jäykäksi ja tekniseksi suoritukseksi.

Käytän tussaamisessa pääsääntöisesti tussiterää sekä pensseliä. Olen tehnyt tämän tiukan rajauksen sen takia, että tyyli olisi yhtenäinen, vaikka piirrosjälkeni taso vaihtelisikin. Tarvittaessa tietynlaista aineen tuntua tai efektiä olen käyttänyt tussin työstämiseen sormia ja hammasharjaa. Sarjakuvan ruudut olen piirtänyt huopakynää ja viivotinta käyttämällä.

4.4 Virheiden korjaaminen originaaliin

Tussaamiseni jäljiltä sarjakuvani originaaleissani on useita virheitä ja tussista tulleita tahroja. Nämä virheet olen korjannut pensseliä ja valkoista akryylimaalia käyttämällä. Välillä levitän pensselillä tai sormin akryylimaalia mustaksi tussatun pinnan päälle, rikkomään ehjää tussiviivaa tai luomaan rikkonaista elävää pintaa.

Tehtyäni korjaukset originaaleihin kumitan niistä pois kaikki lyijykynän jäljet. Skannaan kuvat koneelle bitmap-kuvina, ja muutan ne RGB-muotoon sekä korjaan sotkuja, jotka eivät ole suodattuneet pois skannausvaiheessa.

4.5 Värittäminen

Värit olivat heti alusta alkaen tärkeä osa Lihavaamiesta. Käytin värejä tunnelman luojina ja merkitsemään usein toistuvia paikkoja tai tilanteita. Stripeissä, joissa Lihavamies joutuu intiaanien käsiin käytin vihreää väriä. Värivalinnalla oli tässä yhteydessä useampia tarkoituksia. Se osoitti lukijalle, että Lihavamies oli eksynyt sarjakuvassa jo aikaisemmin esiintyneiden intiaanien pariin. Sen lisäksi värit sanelivat tunnelman sekä osoitivat hahmon eksyneen kauas kaupunkiympäristöstä. Pyrin luomaan jokaiselle ympäris-

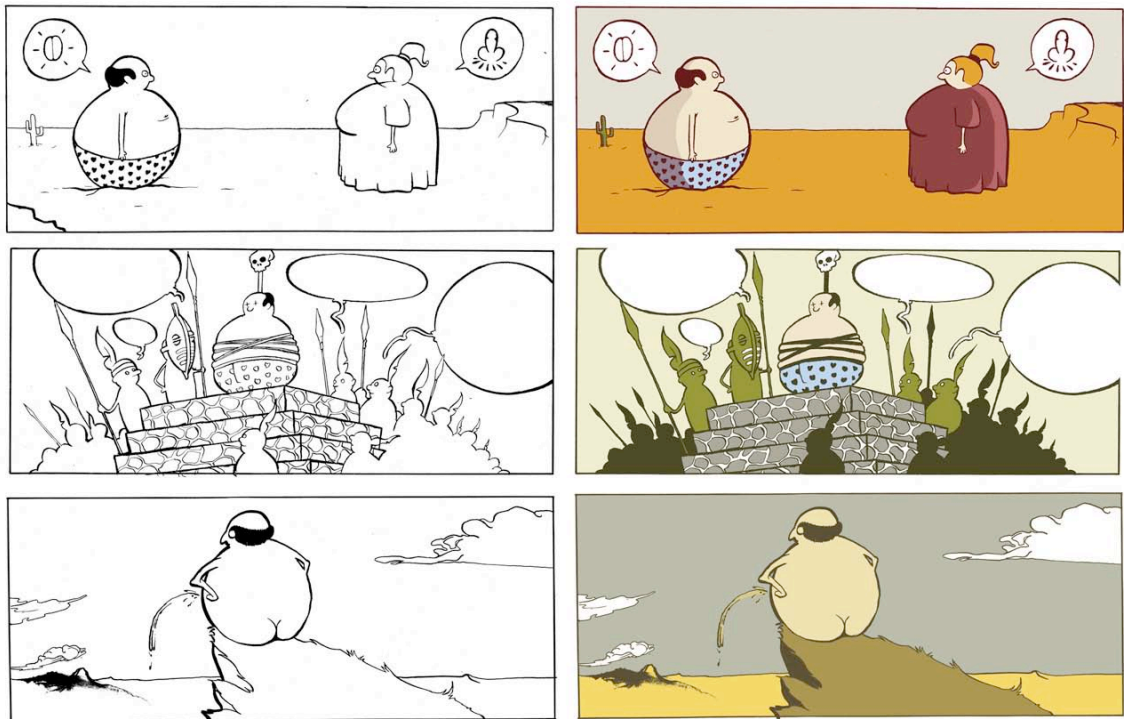
tölle tai seuralaiselle tunnistettavan värimaailman, josta lukija voisi tunnistaa, missä Lihavamies kulloinkin seikkailee.



Kuva 19. Käytin Lihavassamieheessä värejä osoittamaan usein toistuvia paikkoja tai tilanteita. Kolmessa stripissä joissa Lihavamies kohtaa intiaaneja, on käytetty murretun vihreää teemaväriä. Strippien alapuolella on käyttämäni väripaletti, jota pyrin noudattamaan aina intiaaniteeman yhteydessä.

Aloittaessani värimaailman suunnittelua kävin useita kymmeniä strippejä kerrallaan läpi. Tein itselleni valmiita väripaletteja, joita käyttämällä loin stripeille värimaailman. En värittänyt strippien yksityiskohtia vielä tässä vaiheessa, vaan päätin jokaisessa stripissä esiintyvät päävärit, jotka määräävät tunnelman. Pohjaväritin mahdollisimman monta strippiä kerrallaan, koska näin pystyin samalla miettimään, miten värit reagoivat toisiinsa, koska lukija näkee aina useamman stripin kerrallaan. Mielestäni 40 strippiä oli hyvä määrä kerralla pohjaväritettäväksi. Suuri määrä oli tarpeellinen jo senkin takia, että minulla oli paljon toistuvia tilanteita, joissa halusin ehdottomasti käyttää yhtenäistä värimaailmaa.

Pohjavärien löydettyä paikkansa aloin tehdä värikyseen yksityiskohtia, kuten varjotuksia tai vaatteiden ja ympäristön yksityiskohtia. Tärkein linjaukseni tässä vaiheessa oli pitää detaljivärit alisteisina jokaisen stripin hallitsevalle värimaailmalle. Niiden strippien kohdalla, joiden tapahtumat toistuivat eri muodoissa useampaan kertaan käytin yleensä samoja värejä sen takia, että teemallisuus korostuisi. Tämän tyyppisiä strippejä työstin yleensä yhtä aikaa varmistaakseni valittujen värien varmasti sopivan kaikkiin piirroksiini. Ei nimittäin ollut itsestään selvää, että yhteen strippiin suunnittelemani värimaailma olisi istunut jokaiseen muuhun piirtämään strippiin yhtä hyvin.



Kuva 20. Vasemmalla on tussattuja Lihavamies-strippejä ja oikealla puolella samat stripit väritettyinä.

4.6 Tekstaaminen

Saatuani piirroksot valmiiksi aloin tekstata. Pienensin stripit siihen kokoon, jossa ne tullaan julkaisemaan ja tulostin ne mustavalkokuvina. Näiden mustavalkokuvien päälle asetin paperin, jolle tekstasin lyijykynällä puhekuplien tekstin käyttäen apuna valopöytä.

Suurin ongelma tekstatessa oli se, ettei teksti aina mahtunutkaan puhekuplaan tai tekstiä oli liian vähän. Tätä virhettä pystyin jossain määrin peittelemään muuttamalla kirjainten kokoa tai välistystä. Jos edellä mainitut keinot eivät riittäneet, turvauduin tekstin muokkaamiseen. Muutamien striippien kohdalla kuitenkin törmäsin tilanteeseen, jossa mikään näistä keinoista ei riittänyt. Silloin kirjoitin tekstin paperille ja muokkasin puhekuplan Photoshopissa sopivan kokoiseksi.

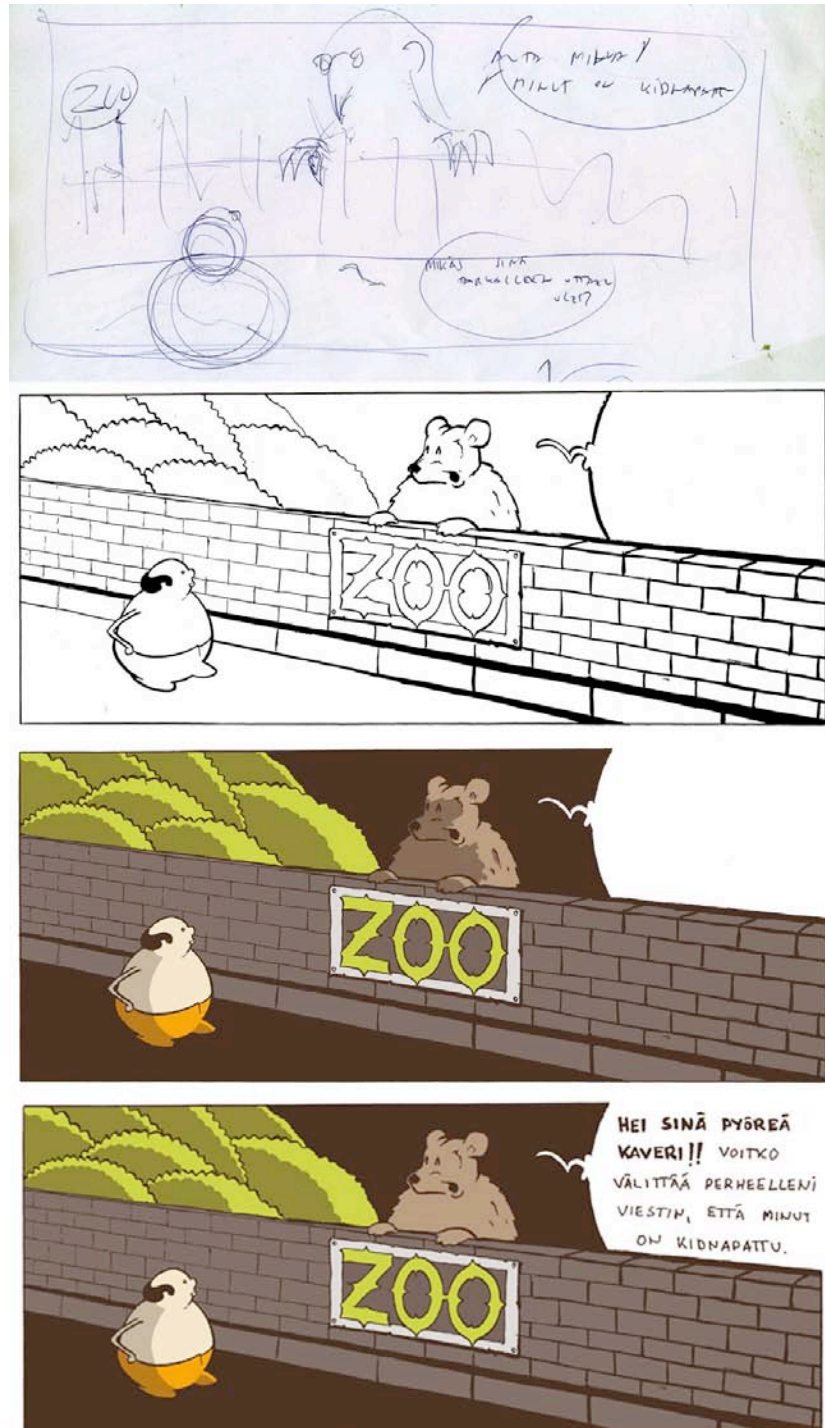
Tekstatessa pyrin kiinnittämään huomiota siihen, ettei puhekupla olisi visuaalisesti yksitoikkoinen alue, johon sarjakuvan tekstit ladotaan. Pyrin rakentamaan tekstin visuaalisuuden sellaiseksi, etteivät tekstin ainoat visuaaliset erot syntyisi siitä, kun jokin hahmo huutaa, jolloin teksti on kirjoitettu isommilla kirjaimilla. Halusin tekstin visuaalisuudesta yhtä elävää kuin puhutusta kielestä.

Tekstattuani puhekuplien tekstit lyijykynällä kirjoitin ne puhtaaksi huopakynällä. Tämän jälkeen annoin huopakynien musteen kuivua ja kumitin lyijykynän jäljet pois paperista. Näin sain aikaiseksi valkoisen paperin, jossa ei ollut muuta kuin huopakynällä kirjoitetut repliikit. Tämä työtapana oli monivaiheinen ja ehkä turhan vaikea, mutta säästi aikaa siinä vaiheessa, kun tekstit täytyi sijoittaa kuviin. Tätä tapaa käyttäessäni pystyin skannaamaan tekstin ilman suurempia putsaamisia, ja sijoittamaan strippeihin.

Photoshopissa irrotin tekstin taustastaan ja sijoitin sen puhekuplaan. Käytän stripeissäni harvoin mustia ääri viivoja, joten olisi ollut liian silmiinpistävää, jos tekstausta olisi ollut mustaa muuten murretussa värimaailmassa. Välttääkseni tämän ristiriidan käytin tekstauksissa samaa väriä kuin sen stripin ääri viivoissa, johon olin tekstiä sijoittamassa.

Jälkikäteen ajateltuna minun olisi pitänyt tehdä puhekuplat aivan toisella tavalla. Käyttämäni tapana oli hidasta ja aivan liian aikaa vievää. Syy, miksi päädyin yllä mainittuun tapaan oli se, että piirtämieni striippien originaalit ovat todella isoja (37 cm x 15 cm),

jotka sitten pienennettiin kokoon 21 cm x 9 cm. Jatkossa tarkoitukseni olisi opetella tekstaamaan suoraan isoihin originaaleihin siten, että ne pienennettyinä käyttäytyisivät kuten muutkin tekstaukset ja istuisivat silloin myös paremmin piirrokseseen. Tämä muutos tekstaamiseen säästäisi aivan valtavasti aikaa ja vaivaa ja tekisi työskentelystä tehokkaampaa.



Kuva 21. Lihavamies-stripin vaiheita. Luonnostelu, tussaus, värittäminen ja tekstin lisääminen puhekupliin.

5. STRIPPIEN JULKAISEMINEN BLOGISSA

5.1 Blogipohja

Alkujaan tarkoitukseni oli koota tekemistäni stripeistä sarjakuva-albumi. Jouduin kuitenkin pian myöntämään itselleni, että aikatauluni ei ollut realistinen. Mietin nopeampaa keinoa julkaista sarjakuvani, ja päätin ratkaista aikatauluongelmani julkaisemalla sarjakuvani netissä.

Mietin, mikä tapa olisi paras tapa julkaista netti sarjakuvaa. Minulla ei ollut tässä apuna isoja toimijoita, kuten esimerkiksi Helsingin Sanomiin piirtävällä Juballa, jonka sarjakuvat ovat kätevästi luettavissa Helsingin Sanomien verkkosivuilta. Minulla ei ollut myöskään käytettävissä rahaa sarjakuvani julkaisemiseen. Tämän takia päädyin siihen ajatukseen, että käyttäisin sarjakuvani julkaisemiseen blogimuotoa. Olin käyttänyt aikaisemmin Googlen Bloggeria sekä avoimeen lähdekoodiin perustuvaa WordPressin blogipohjaa. Nämä eivät kuitenkaan olleet mielestäni oikeat paikat sarjakuvalle, koska nettisarjakuvan lukija tuskin ensimmäiseksi menisi näille sivustoille. Tutkin erilaisia mahdollisuuksia ja huomasin Suomen sarjakuvaseura ry:n omistaman palvelun Sarjakuva-blogit.com. Se oli kuten muutkin blogi palvelut, mutta sen blogiaiheet oli rajattu käsittelemään sarjakuvaa. Käytyäni sivustoja läpi tulin hyvin pian siihen tulokseen, että tämä olisi hyvä paikka julkaista Lihavamies-sarjakuvaani.

5.2 Miksi valitsin Sarjakuvablogit.com -palvelun?

Tutkiessani Sarjakuvablogit.comia huomasin sen olevan WordPress-pohjainen. Olin käyttänyt tuota avoimeen lähdekoodiin pohjautuvaa palvelua ennenkin, joten ympäristö oli minulle jo ennestään tuttu. Pidin tuttua palveluntarjoajaa aluksi hyvänä asiana, mutta huomasin pian, että ensiaskeleitaan ottavassa sarjakuvablogit.comissa oli sellaisia ongelmia joita en WordPressin omassa palvelussa ollut kohdannut.

WordPressissä on tarjolla paljon erilaisia pohjia, joista voi valita mieleisensä, ja jos ei mieleistään löydä, voi itse koodia kirjoittamalla muokata sivuston sellaiseksi kuin haluaa. Aikaisemmin käyttäessäni WordPressiä minun ei ollut tarvinnut muokata koodia, sillä WordPressissa oli tarjolla niin paljon erilaisia pohjia, että niistä löysi yleensä mielei-

sensä. Jos ei kuitenkaan löytänyt mieleistään, pystyin aina valitsemaan sellaisen teeman, jossa oli graafinen käyttöliittymä. Sarjakuvablogit.comissa blogin teemojen määrä oli kuitenkin hyvin rajattu, eikä haluamissani pohjissa ollut mahdollisuutta kovinkaan kummoisiin ulkoasun muokkauksiin, mikäli ei halunnut muokata koodia. Olin kuitenkin edelleen sitä mieltä, että Sarjakuvablogit.com olisi ehdottomasti paras paikka julkaista Lihavamies-sarjakuvani, koska se on ensimmäinen ja loogisin paikka etsiä suomenkielistä sarjakuvaa. Tämän lisäksi saisin siellä sivuni linkin muiden sarjakuvasta kiinnostuneiden käyttäjien blogeihin ja se toisi todennäköisesti uusia kävijöitä sivuilleni.

Sarjakuvablogit.com ei siis ollut paras mahdollinen blogipohja muokattavaksi, mutta sen kautta tavoitettava kohderyhmä sekä sen tarjoamat mahdollisuudet olivat kuitenkin niin hyvät, että niiden takia kannatti hyväksyä joitakin puutteita käyttömukavuudessa.

5.3 Blogin muokkaaminen ja päivittäminen

Tarkoitukseni oli tehdä sivustani mustavalkoinen lukuun ottamatta siellä olevia sarjakuvia ja pääotsikkoa. Valitsemani yksinkertainen ja selkeä tyyli osoittautui helpoimmaksi ratkaisuksi ulkoasua muokattaessa, vaikka ongelmia senkin kanssa oli.

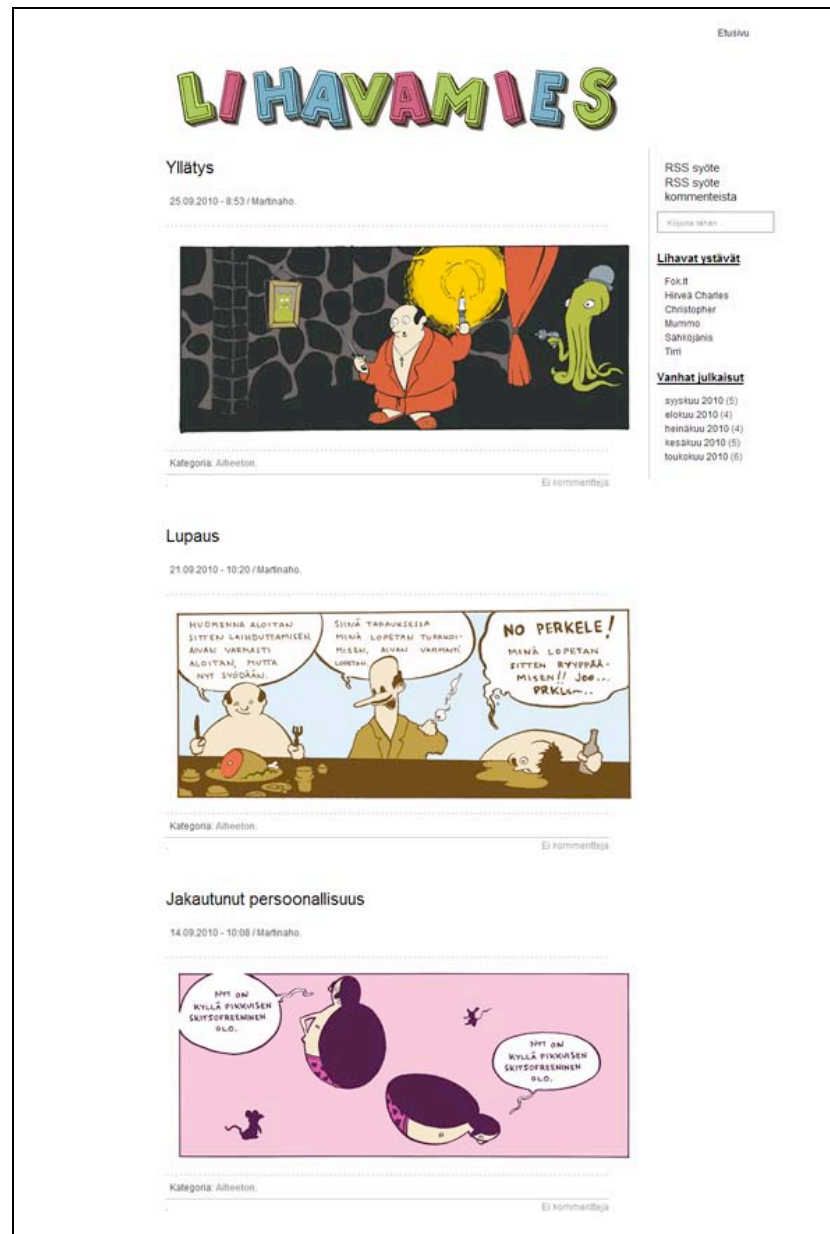
Ensimmäinen ongelmani ulkoasun kanssa tuli esiin, kun halusin laittaa otsikkotekstin tilalle kuvan. Graafinen käyttöliittymä oli rakennettu siten, että siinä pystyi kirjoittamaan sivun otsikon, muttei latamaan kuvaa sen paikalle. Voidakseni ladata otsikoksi kuvatiedoston jouduin muokkaamaan koodia, mikä hidasti työskentelyäni, koska en ollut aikaisemmin blogeja muokatessani joutunut sellaista tekemään.

Blogin päivittäminen oli huomattavasti helpompaa kuin ulkoasun muokkaaminen, koska tämä on toiminto joka on helppo kaikissa blogipohjissa. Kaikenlisäksi WordPressin pohja oli minulle ennestään tuttu, joten en joutunut enää opettelemaan sen käyttöä.

[illegible]

Jouduin myös miettimään, mikä olisi blogini tulevaisuus, kun saisin opinnäytetyöni valmiiksi ja olisin valmistunut. En halunnut, että blogistani tulisi kuollut blogi, jossa ei tapahtuisi mitään sen jälkeen kun olen valmistunut. Blogi, jossa ei tapahdu mitään ei ole mielenkiintoinen. Tämän takia päätin olla lataamatta kaikkia tekemiäni strippejä suo-

raan blogiini. Laitoin heti aluksi näytteille muutamia strippejä ja loput säästin voidakseen päivittää blogiani kerran viikossa. Laskin, että jos lisäisin joka viikko yhden uuden stripin blogiini, niin silloin varastoon piirtämiäni strippejä olisi vuodeksi eteenpäin ja minulla olisi silloin vuosi aikaa piirtää uusia. Suurin ongelma jatkossa on todennäköisesti se, että en vuoden jälkeen välttämättä pysty kerran viikossa tekemään uutta strippiä nettiin. Silloin minun on hidastettava julkaisutahtiani tai lopetettava kokonaan striippieni julkaisu.



Kuva 24. Ruutukaappaus Lihavamies-blogista, jonka julkaisin Suomen sarjakuvaseuran ylläpitämässä sarjakuvablogit.com -palvelussa.

6. YHTEENVETO

Opinnäytetyöni on pyritty kirjoittamaan helposti ymmärrettävään muotoon, jossa käytetään mahdollisimman vähän vaikeasti ymmärrettävää ammattisanastoa. Tämän takia kirjoittamaani tekstiä voi periaatteessa lukea asiaan perehtymätönkin. Opinnäytetyöni kirjallisesta on kuitenkin todennäköisimmin eniten hyötyä niille, jotka ovat itse aloittamassa sarjakuvan piirtämistä ja julkaisemista. Parhaimman hyödyn saa jos sarjakuvan tekijät lukevat tämän ennen kuin ryhtyvät töihin. Lukemalla tämän opinnäytetyön he osaavat välttää joitakin pahimmista ongelmista joita itse työn aikana kohtasin, sekä saavat realistisen kuvan siitä millaista sarjakuvan tekeminen on kun siitä tulee kokopäiväistä työtä. Kirjallisessa käydään myös läpi sarjakuvan teoriaa ja kerrontaan liittyviä käytännöllisiä yksityiskohtia. Näiden asioiden tiedostaminen parantaa sarjakuvantekijän mahdollisuuksia saada lukijat ymmärtämään ja reagoimaan sarjakuvaansa niin kuin tekijä on tarkoittanut.

Aloittaessani opinnäytetyötäni tiesin, että olin aloittamassa suuritöistä projektia. Tein kuitenkin sen virheen, etten huomioinut sitä, ettei striippien tekeminen aina etene niin tehokkaasti kuin toivoisi. Yksittäisiä strippejä tehdessä ei useinkaan tule ajatelleeksi, ettei satojen striippien piirtäminen ehkä ole enää aina niin hauskaa ja vaivatonta. Pitää keksiä ideat, luonnostella, tussata, värittää ja tekstata. Samoja piirroksia ja luonnoksia täytyi työstää loputtomasti, ja välillä saatoinkin käyttää koko päivän striippien ideoimiseen ja siitä huolimatta lopputuloksena oli vain muutama käyttökelpoinen idea. Tämä oli yksi suurimmista ongelmistani, sillä ilman kunnon ideaa en voinut tehdä mitään. En myöskään enää tekstaisi sarjakuvaani samalla tavalla kuin aikaisemmin. Tekniikka, jota käytin oli aivan liian työläs ja aikaavievä, eikä se näyttänyt yhtään sen paremmalta kuin toisella tavallakaan tehdyt.

Tein klassisen virheen suunnitellessani aikatauluani, sillä kuvittelin, että kaikki menisi täydellisesti ilman vastoinikäymisiä. Puoleassa välissä opinnäytetyöni työosaa tajusin, etten ollut suunnitellut aikatauluani riittävän hyvin enkä miettinyt riittävän tarkkaan sitä, miten sarjakuvani julkaisisin. Minun olisi pitänyt jo heti alussa ratkaista sarjakuvani julkaisuun liittyvät ongelmat, eikä odottaa ensin striippieni valmistumista. Tämän takia jouduin miettimään muita keinoja sarjakuvani julkaisuun kuin perinteisen albumimuodon.

Olin tyytyväinen tekemiini sarjakuviin, ja osin ne onnistuivat jopa paremmin kuin olin kuvitellut. Pidin myös luomaani blogin ulkoasua sekä valitsemaani Sarjakuvablogit.com -palvelua onnistuneena. Eniten minua häiritsi huonosti hoitamani aikataulutukset sekä epärealistiset tuntimäärät, jotka olin varannut eri vaiheiden työstämiseen.

Opinnäytetyötäni tehdessä olen oppinut paljon sarjakuvan tekemisestä kantapään kautta. Töitä tehdessä huomaa hyvin konkreettisesti mistä asioista ei tiedä riittävästi. Projektin edetessä olen myös huomannut, että olen selvinnyt kaikista matkan varrelle tulleista ongelmista. Se tosiasia on tuonut minulle sarjakuvan tekijänä ja graafisena suunnittelijana sellaista itsevarmuutta ja luottamusta omiin kykyihin, jota minulla ei aikaisemmin ollut.

LÄHTEET

Kupla-akatemia 2010. Kuplien joustava käyttö. [verkkodokumentti].

<http://sarjakuvaseura.fi/index.php?option=com_wrapper&view=wrapper&Itemid=95>. (luettu 30.9.2010).

McCloud, Scott 1994. Sarjakuva – Näkymätön taide. Helsinki: The Good Fellows.

Pirilä, Kari. Kivi, Erkki 2005. Otos elävä kuva – elävä ääni. Helsinki: Like/Rosebud books.

Wikipedia 2010. Sommittelu. [verkkodokumentti].

<<http://fi.wikipedia.org/wiki/Sommittelu>>. (luettu 30.9.2010).

KUVALUETTELO

Kuva 1: Lihavamies-sarjakuva.

Kuva 2: Lihavamies-sarjakuva.

Kuva 3: Otomo, Katsuhiko 1982. Domu. Dark Horse.

Kuva 4: Kuvakaappaus Segio Leonen elokuvasta. Hyvät, pahat ja rumat (Il buono, il brutto, il cattivo, 1966).

Kuva 5: Lihavamies-sarjakuva.

Kuva 6: McCay, Winsor 1908. [verkkodokumentti]. <
http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/5d/Little_Nemo.jpg
>. (luettu 1.11.2010).

Kuva 7: Musturi Tommi, Toinen toivon kirja 2007. Helsinki: Like.

Kuva 8: Morse, Scott 2000. Volcanic Revolver. Oni Press.

Kuva 9: Lihavamies-sarjakuva.

Kuva 10: Mathieu, Marc-Antoine 1991. Alkuperä. Helsinki: Like.

Kuva 11: Eisner, Will 1948. Spirit. [verkkodokumentti]. <
<http://www.tcj.com/alternative/ng-suat-tong-on-lettering-old-and-new/>
>. (luettu 1.11.2010).

Sim, Dave. Cerebus. [verkkodokumentti]. < <http://www.tcj.com/alternative/ng-suat-tong-on-lettering-old-and-new/>

>. (luettu 1.11.2010).

Kuva 12: Otteita Asterix-sarjakuvista.

Kuva 13: Lihavamies-sarjakuva.

Kuva 14: Juba 2007. Viivi ja Wagner – Rakas siankärsämöni. Helsinki: Otava

Kuva 15: Herriman, George. Krazy Kat. Helsinki: Jalava.

Kuva 16: Wikipedia 2010. Sommittelu. [verkkodokumentti].

<<http://fi.wikipedia.org/wiki/Sommittelu>>. (luettu 1.11.2010).

Kuva 17: Lihavamies-sarjakuvan luonnoksia.

Kuva 18: Lihavamies-sarjakuvan luonnoksia.

Kuva 19: Lihavamies-sarjakuvia.

Kuva 20: Lihavamies-sarjakuvan välivaiheita.

Kuva 21: Lihavamies-sarjakuvan välivaiheita.

Kuva 22: Ruutukaappaus Wordpress.comin käyttöliittymästä.

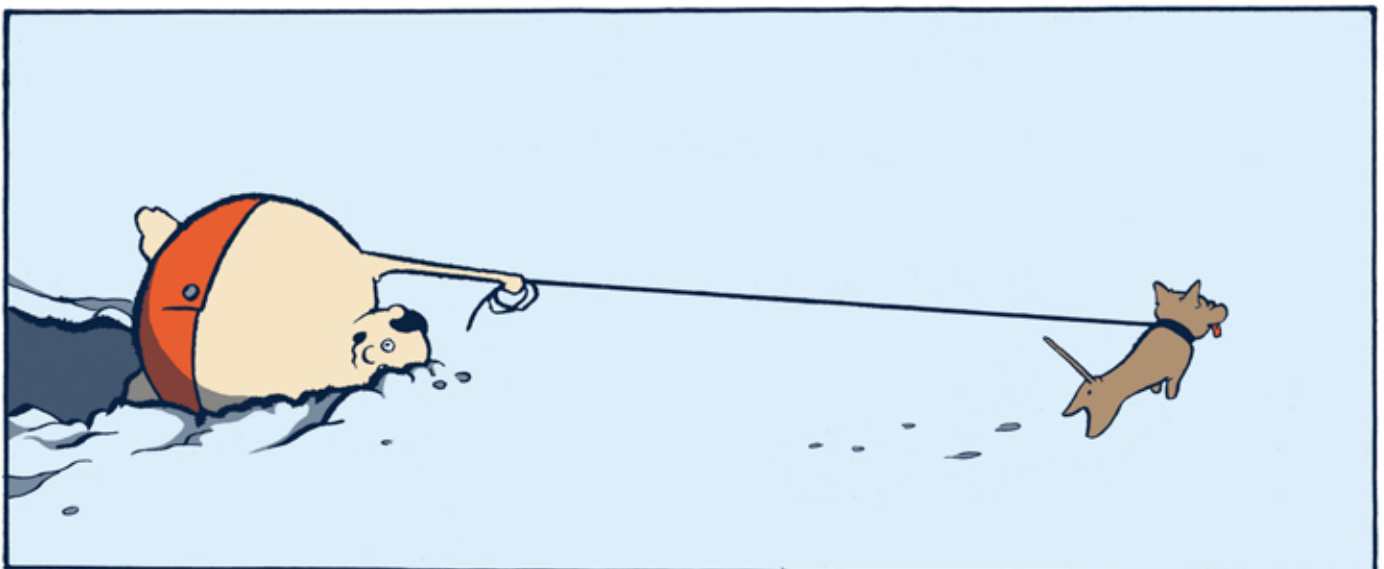
Kuva 23: Ruutukaappaus Sarjakuvablogit.comin käyttöliittymästä.

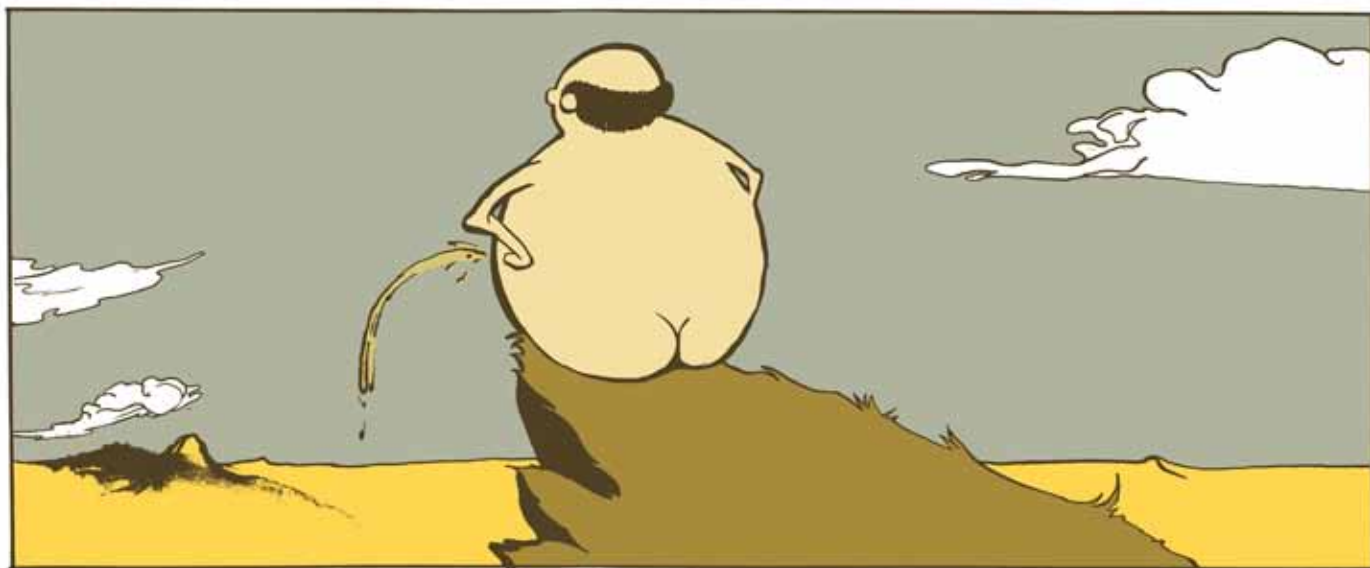
Kuva 24: Ruutukaappaus Lihavamies-blogista. [verkkodokumentti].

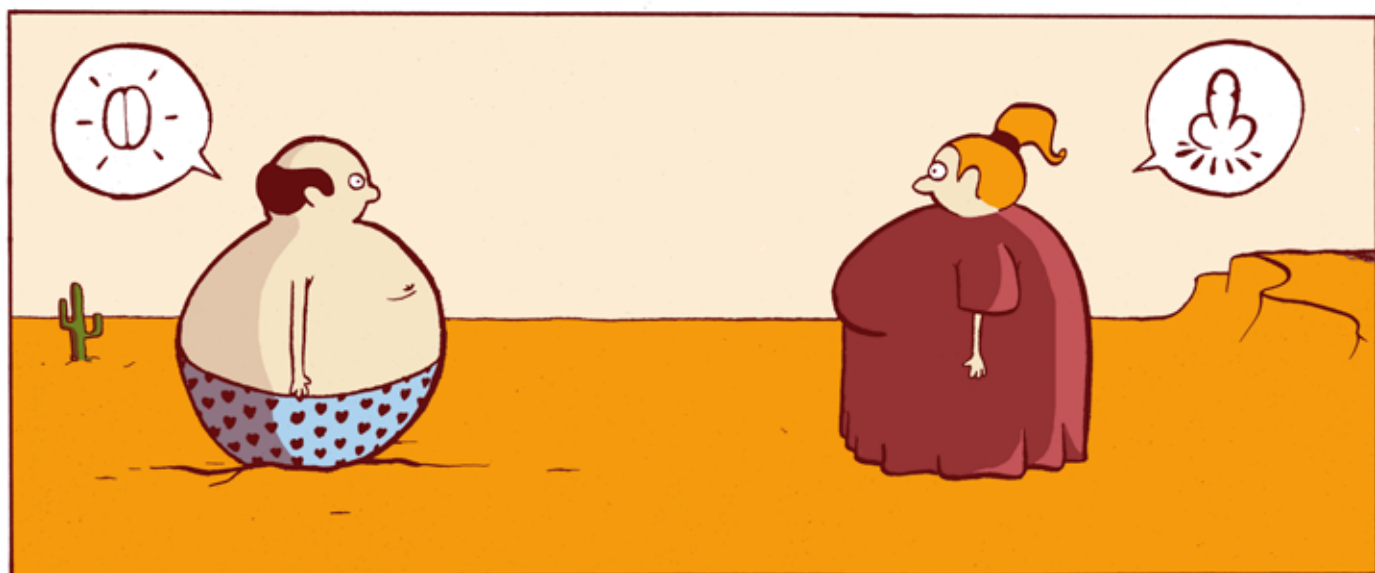
<<http://lihavamies.sarjakuvablogit.com/>>. (luettu 30.9.2010).

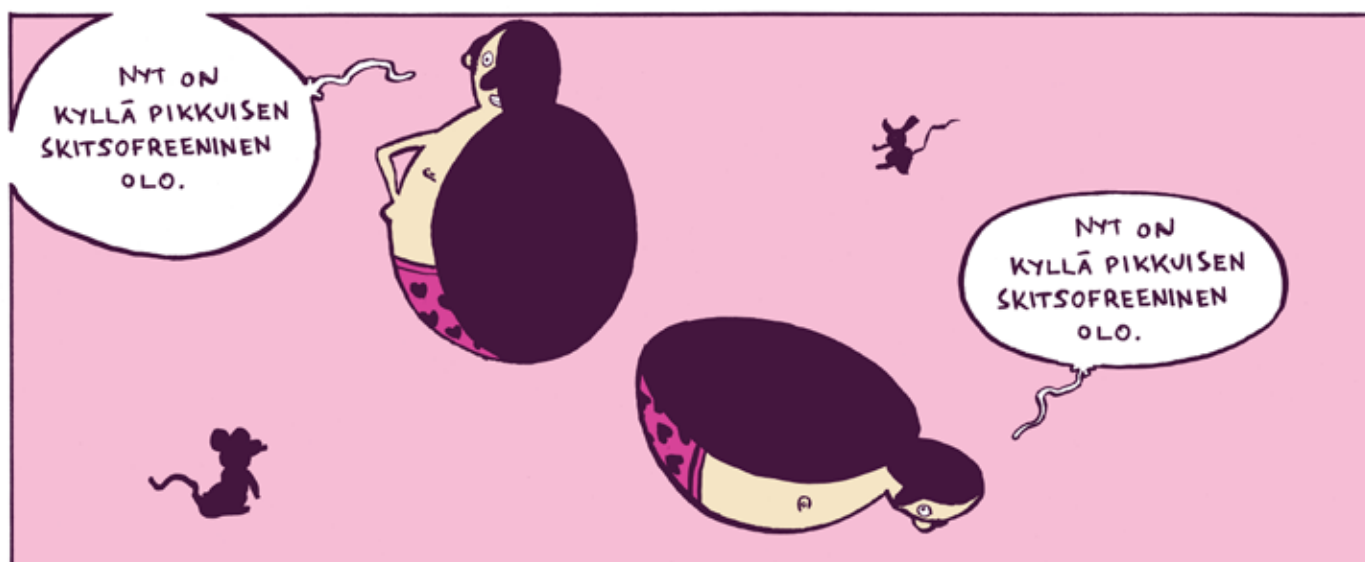
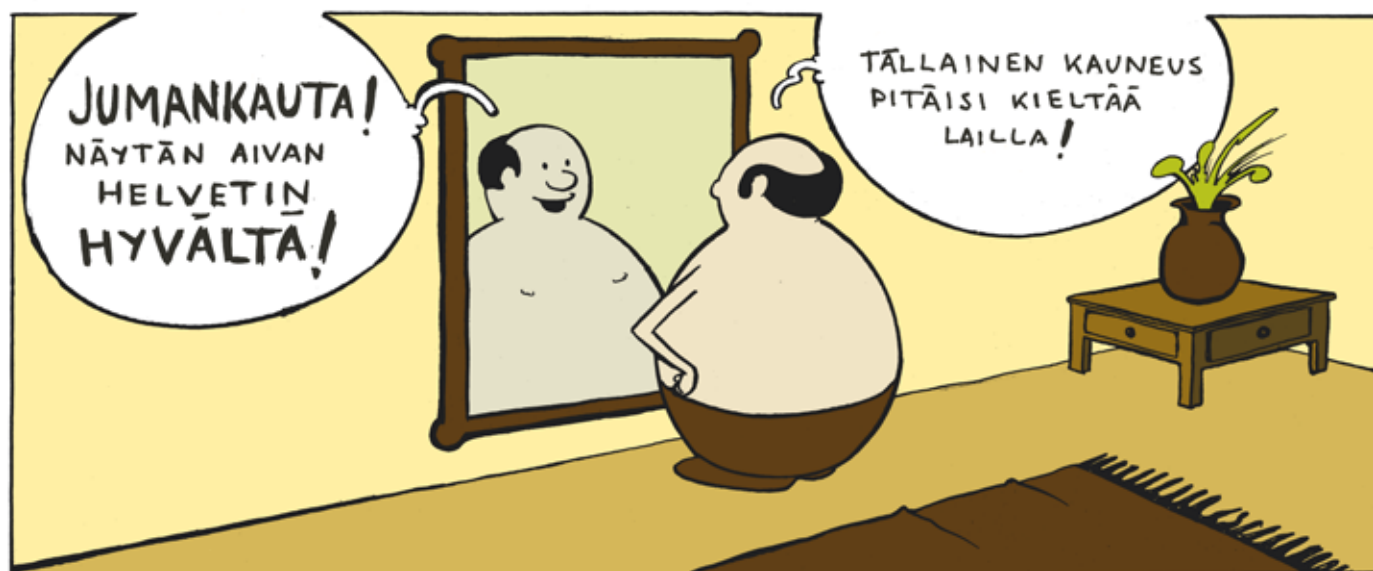








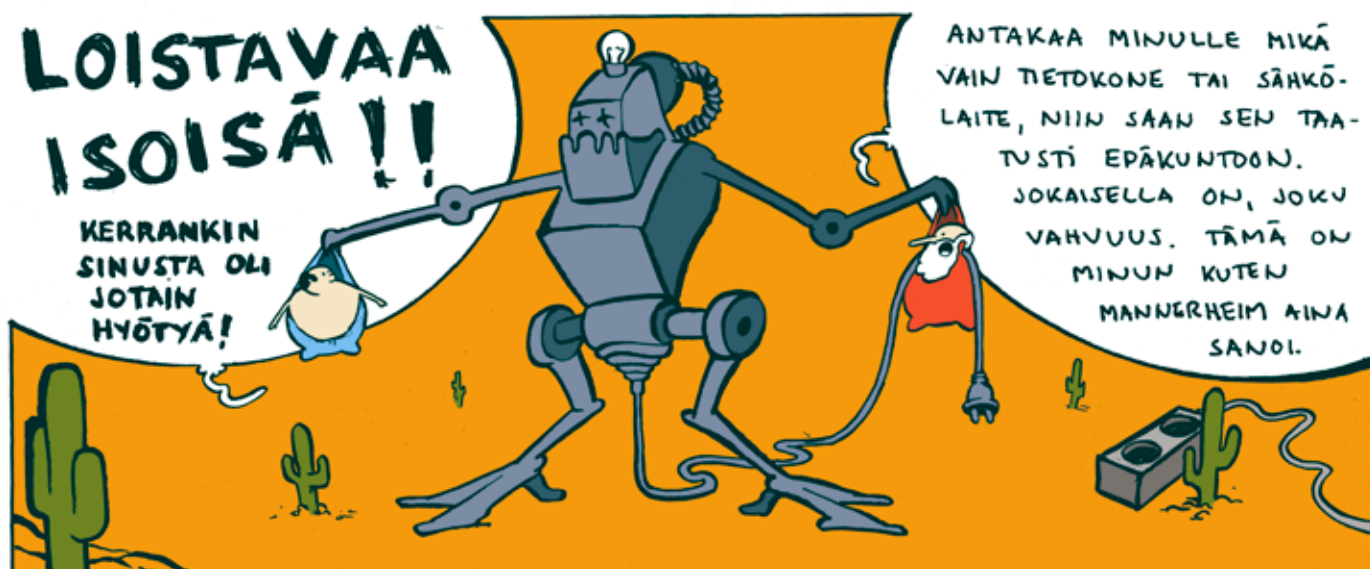
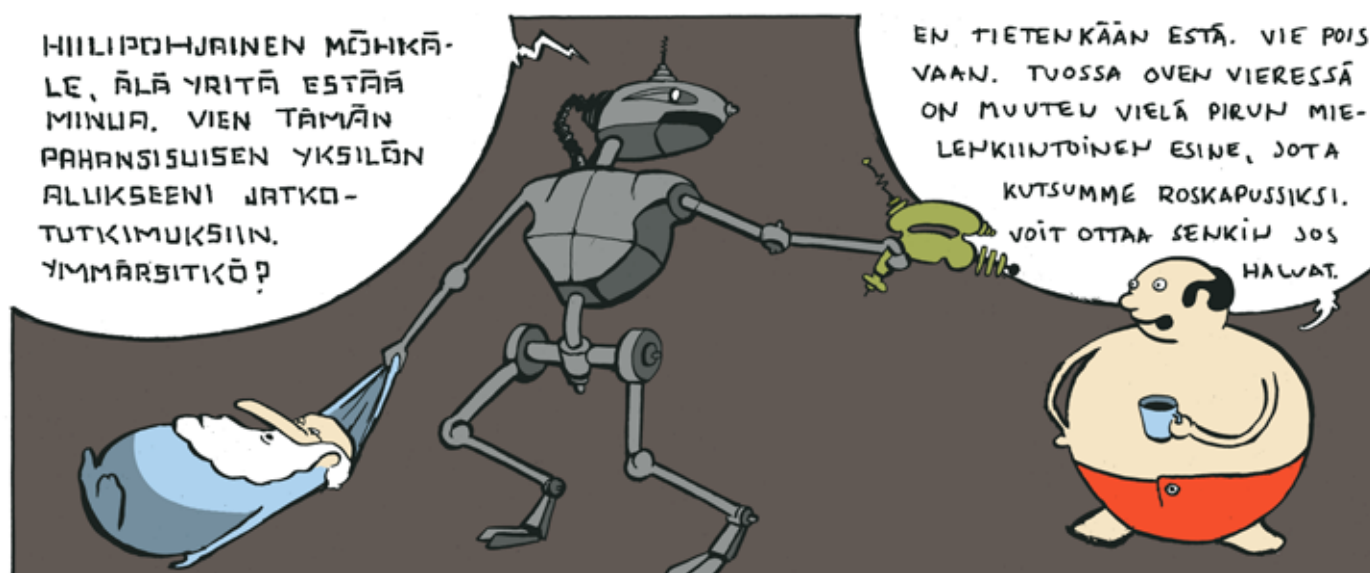




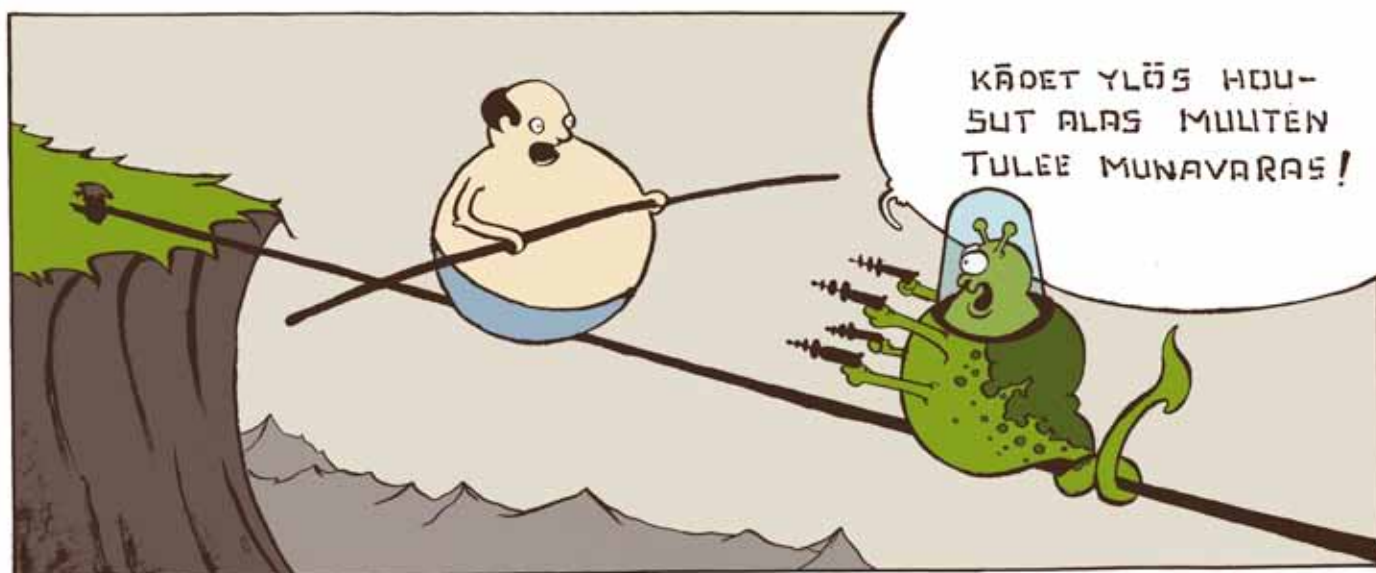


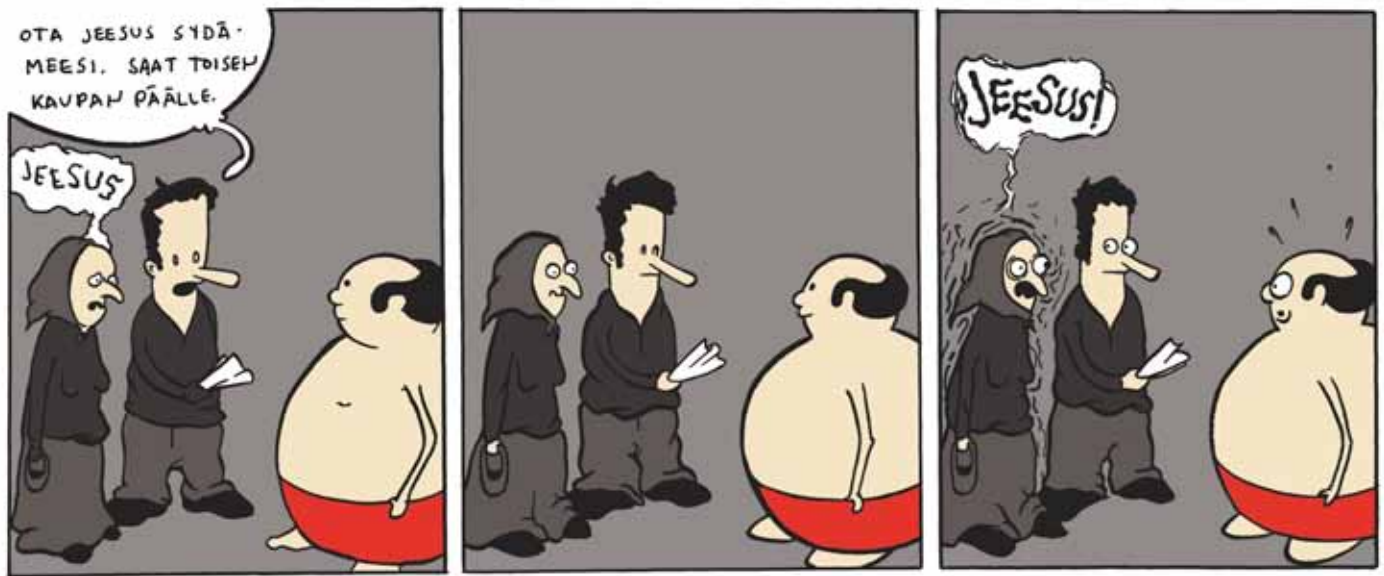
EN OLE HULLU. ITE OLET APINA. SYÖN TEIDÄN KAIKKIEN LÖYHKÄÄVÄT
SIELUT. MAUSTAN NE SUOLALLA JA MUTUSTELEN NE SILLIEN JA
PERUNOIDEN KANSSA. SANOINKO SEN ÄÄNEEN? VOI SAATANAI EI!
MINUN ON MAALATTAVA ITSEN VILHEÄKSI JA RATSASTETTAVA
AURINGONLASKUUN. MIKSI EN HETI KEKSINYT
SITÄ? ELÄKÖÖN! TAI KUOLKOON!
SENKIN HULLUT! HAISEVAT APINÄT!
RUOJAT! KÄÄRMEET!
MAAS ERSE!
AIH APU
S... AT















VAIMO JÄTTI MINUT. LÄHTI NAAPURIN
KOIRAN MATKAAN. SITTEN TALO
PALOI KUN KÄVIN TYÖPAIKALLA
SÄAMASSA POTKUT, MUTTA
SEMMOISTA SE ON
MINUN ELÄMÄNI
AINA OLLUT.

